НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО ДЕТЕЙ, ВООБРАЖЕНИЕ И ВЗРОСЛЕНИЕ В МАЛЕНЬКОМ ИНДУСТРИАЛЬНОМ ГОРОДКЕ

Journal of Drömmeby

16+

A WORLD OF ADVENTURE FOR FATE™ CORE SYSTEM

«Не везет нам с детьми - из них всегда вырастают взрослые»

Кристофер Морли

«Мы сочиняем ужасы, чтобы помочь себе справиться с реальностью»

Стивен Кинг

«Природа не терпит пустоты: там, где люди не знают правды, они заполняют пробелы домыслом»

Джордж Бернард Шоу

«Детство мы тратим впустую, желая стать взрослыми, а когда вырастем, тратим всю жизнь на то, чтоб не состариться»

Клайв Стейплз Льюис

«Мы, взрослые, не понимаем детей, так как мы не понимаем уже

больше своего собственного детства»

Зигмунд Фрейд

О чем эта игра

Дрёммеби - это игра про подростков 12-13 лет, которым предстоит повзрослеть. Но пока они дети. Они отправляются в странные путешествия, исследуют не до конца понятный им мир и решают свои проблемы на пути к взрослению. Но кому-то предначертано повзрослеть раньше.

Референсы

Вы можете ознакомится со следующими источниками, чтоб получить вдохновение и идеи для вашей игры. Источники расположены в порядке приближенности, от самых приближенных, до умеренно далеких.

Настольные ролевые игры:

- "Tales from the Loop", настольная ролевая игра на движке Year Zero Engine ;
- ***"Changeling: the Dreaming"***, настольная ролевая игра на движке Storytelling System;
- ***"City of Mist"***, настольная ролевая игра;
- ***"Monsterhearts"***, настольная ролевая игра на движке PBtA;
- ***"Secrets of Cats"***, дополнение, мир Fate.

Фильмы и анимация:

- "**Мой сосед Тоторо**", анимационный фильм;
- "**Очень странные дела**", сериал;

- **“Гравити Фолз”**, мультсериал;
- **“Скуби-ду”**, мультсериал.

Книги и рассказы:
- **“Дом, в котором…“**, роман;
- **“Локвуд”**, книжная серия;
- **“Три сыщика”**, книжная серия;
- **“Творец Заклинаний”**, книжная серия.

Видеоигры:
- **“The Awesome Adventures of Captain Spirit”**, пролог “Life is Strange II”;
- **“The Blackout Club”**, видеоигра в жанре кооперативного хоррора.

Принципы игры

1. **Не всё в этом мире работает так как ты ожидаешь**

Дети часто воображают себе мир совершенно иначе, чем он есть на самом деле. И у многого чего есть подвох. Поэтому наш совет Ведущему - удивлять, а Игрокам - удивляться.

2. **Чудесное как должное**

Дети не обделены воображением и способны встроить любые чудеса в свое мироощущение. Необычное выглядит нормальным, а нормальное - необычным.

3. **Никто кроме детей не справится**

Только дети умеют взаимодействовать со сказочным, но только подростки могут решать сказочные проблемы. А вот взрослым уже не до того. Помните - есть вещи, о которых нельзя говорить взрослым, потому что они не поверят.

4. **Хитри или беги**

Дети - это не те, кто решают свои проблемы дракой на смерть, однако многие опасности явно не отступят из боя без победы. Поэтому детям и остается хитрить или бежать, находя уязвимые места, ходя по грани.

5. **Насилие не выход**

Каждый раз как дети применяют прямое насилие, всё становится только хуже. Проблема может быть и будет решена, у этого будут последствия.На место малого зла приходит большее. А за драки со сверстниками вас садят на домашний арест.

Глава первая…

… в которой ты узнаешь о Дрёммеби.

Дрёммеби

Индустриальный городок на краю мира

Дрёммеби (швед. Drömmeby, деревня мечты) - небольшой городок вдалеке от мегаполисов, построенный вокруг производства компании СОНМ. В нём нет ничего сверх того, что нужно для 1000 домов или почти 8000 человек от мала до велика. Несколько магазинов, городская церквушка, школа с библиотекой, офис местной газетёнки и по совместительству радиостанция, полицейский участок, пожарная часть, объекты муниципалитета.

Вы можете самостоятельно создать карту с подходящим стилем на этом сайте (https://snazzymaps.com/build-a-map). Совет: выбирайте стили без надписей чтоб поставить свои.

Скучный взрослый мир

Большая часть взрослых работает на производстве и для детей тут не найдётся интересных занятий. Город гудит, словно пчелиный улей, но этот гул для детей лишь пустой шум мира взрослых. Поэтому единственное, что им остается: играть в дворовые игры, рассказывать истории, устраивать вечеринки в доме на дереве - быть детьми.

Повседневные проблемы

У многих детей есть обязанности или дела, которые делать надо, но не очень хочется. Для кого-то это домашка, для кого-то уборка по дому, а для кого-то сготовить на себя или на кого-то из младших. Кому-то надо съездить подстричься на соседнюю улицу, отнести

письма к почтовому ящику. И конечно же, пока не наступят каникулы, вам нужно посещать школу.

Социальная паутина

Основная деятельность детей, несмотря на их непоседливую натуру, состоит в налаживании отношений и попытках отстоять свою позицию в обществе.

Во время создания персонажей записывайте их имена, все имена неигровых персонажей и организаций на отдельный лист бумаги. Когда что-то должно произойти в первую очередь посмотрите на этот лист бумаги и выберете имя, связь или название группы, с которой будет связано происшествие.

Когда новый персонаж появляется в повествовании, добавьте его в социальную паутину. Не записывайте все связи между участниками паутины сразу - только те, которые известны

Мир По-ту-сторону

У скучного города существует мир-отражение, в котором живут светлые и темные сказки, городские истории и легенды.

Большой сон маленького города

Мир По-ту-сторону работает по законам сна и определенным образом отражает сны всего, и одновременно ничьи сны, отражая общее бессознательное. Все переживания и события отражаются здесь, порождая места и вещи, существ и сущностей.

Всякий раз, когда что-то появляется в мире По-ту-сторону подумайте, что стало тому причиной в мире реальном.

Дети и подростки по-ту сторону

Дети это те, кому легче всего проникнуть за завесу реального. Обычно это происходит когда они рассказывают историю или они начинают игру, но иногда им нужно пройти через портал, специальное место для этого, такое как особая дыра в стене, тайный тоннель или веревка, ведущая из домика на дереве вниз. По-ту-сторону дети выглядят, как обычные дети.

Потерянные

Когда кто-то По-ту-сторону слишком сильно ранит ребенка он может превратиться в потерянного. Существо, которое не помнит своего прошлого и всё сильнее и сильнее превращается в живущего только По-ту-сторону. В конце концов он может стать Обитателем или превратиться в артефакт, магический предмет, или чудесное место.

В реальности подростки могут потеряться в лесу, заблудиться в канализации, попасть в больницу или иначе стать недоступными для взаимодействия. Пока их не найдут По-ту-сторону, никакие врачи не смогут привести их в себя, а поисковые бригады не смогут их отыскать.

Взрослые по-ту-сторону

Взрослым просто так не попасть в мир снов, ведь для них существует единственно важный и очень рациональный реальный мир. Только то, что может изменить их сознание, например наркотики или алкоголь, может дать им пропуск По-ту-сторону.

Искалеченные монстры

Взрослые, проникшие по-ту-сторону с помощью самых простых наркотиков, зачастую заключают сделку, по условиям которой, им нужно возвращаться сюда всё больше и больше.

То, что сделало с ними их взросление, отражается на их внешности. Нет такого взрослого, который выглядел бы в альтернативном мире, как человек. У них есть свои интересы, но некоторым достаточно одного удовольствия от пребывания По-ту-сторону, которым они отравляют все близлежащие территории.

Сильные отголоски

Эмоции, заключенные длительное время на одном месте становятся отголосками. Отголоски очень опасны потому что влияют на физический мир. Ощущают связанную с ними эмоцию не только те, кто породил их, но и все, кто приближается к этой территории.

Так как источник находится в реальном мире, то и разрешение ситуации находится в мире реальном и может потребовать вмешательства других взрослых.

Пример: разрешение проблем с кредитом — явно не детская проблема, но дети могут помочь нужным взрослым встретиться.

Вновь молодые

Старики нередко возвращаются к “детству” в своей глубокой старости. И что занятно — По-ту-сторону они становятся теми детьми, которыми были когда-то. Но в реальности они уже не так крепки. Они могут стать вашими союзниками или друзьями, а могут преследовать свои цели.

Обитатели

Взрослые и дети — это те, кто приходит и уходит, но важные места и образы оживают здесь и без активных посетителей. Тролли, ведьмы, гоблины и даже драконы. Все они являются скорее порождениями воображения и чувств, в отличии от отголосков, их немедленной манифестацией. Формы обитателей — показатель древности, осознанности и целостности.

Животные

Многие животные живут в обоих мирах сразу. Но разговаривают они только По-ту-сторону и только с теми, кому будет с ними по пути. Обычно они очень заняты собственной рутиной в другом мире и даже в случае опасности не разговаривают в обычном. Каждая разновидность или стая имеет собственные интересы и сезонные активности, которые в реальном мире

воспринимаются как повадки зверей. Важно понимать, что животные поддерживают саму завесу между двумя мирами и мешают монстрам распространять их влияние.

Чернила и Блеск

Есть две могущественные силы По-ту-сторону, которые заинтересованы в попадании туда людей. Они поглощают эмоции и сны, цвет и смысл внутри людей, подменяя его собой. Те, кто идут на сделку с этими силами получают могущество, но теряют человечность.

Блеск - сила, олицетворяющая самоотдачу ради других. Конечный результат взаимодействия с ней — полу-материальная сущность, известная как Сияние, полностью лишенная собственных желаний, слепая сила, помогающая другим, не способная разрушать.

Чернила — сила, выражающая эгоизм и собственные желания. Те, кого заливают чернила становятся Пятнами — расплывчатыми сущностями, состоящими лишь из собственных желаний. И когда их голод будет удовлетворен они начнут разрушать всё, до чего дотянутся.

Если они предлагают сделку, то наверняка вы в очень неприятном положении: было бы глупо и отказаться и согласиться на такие условия.

Локации По-ту-сторону

Места По-т у-сторону часто связаны с реальным миром только символически или только формой. Мост через реку может быть мостом, под которым живет тролль или

мостом над глубоким горным ущельем. Здание полиции - защищенным замком или тюрьмой из вестерна. Но также там могут быть локации, которые абсолютно никак не связаны с реальным миром.

Глава вторая...

... в которой ты узнаешь о том, как найти себя.

Создание персонажей

Принципы персонажей-детей

Вам предстоит побывать в роли детей или подростков 12-13 лет. Поэтому мы приводим некоторые игровые принципы, которые вам стоит знать о создании персонажей такого возраста и их взаимодействии с миром.

Компетентные дети. Дети думают что они компетентны во многих вещах, но они всё ещё изучают окружающую действительность. Со многими взрослыми проблемами им может быть всё ещё сложно справиться, а некоторые просто невозможно превозмочь. Учитывайте это при создании своего персонажа.

Хочу быть крутым. Детьми часто движет скука и желание найти своё место в обществе других детей. Будет неплохо, если вы будете понимать, каким образом ваш персонаж может проявить себя.

Вместе мы сильнее. Дети нуждаются в обществе своих друзей, которые дарят им стимул расти над собой, уверенность в себе и причины совершать невероятные поступки. И самое главное - всегда протянут руку помощи.

Буклеты и подходы

Мы предлагаем вам быстрый способ создать различающихся персонажей, с помощью буклетов - наборов тематических вопросов, которые приложены в конце книги. Они позволят вам выделить один из ярких типажей детских персонажей, сформированных благодаря популярной культуре.

Также мы решили, что названия этих буклетов отлично подойдут для подходов из Fate:Accelerated. Но вы можете использовать оригинальные названия подходов, если для вас это удобнее.

Соответствия архетипов и подходов
Бунтарь - Проворный
Здоровяк - Сильный
Звезда - Эффектный
Опора - Аккуратный
Умник - Умный
Хитрец - Хитрый

Распределите значения от -1 до +4 среди этих подходов. Обычно ваш буклет определяется вашим самым высоким значением подхода.

Аспекты

Концепция

Концепция — это фраза, которая в целом характеризует вашего персонажа: кто он и чем занимается. Это аспект, первый и один из самых важных. Это ваша работа, ваша роль в жизни, призвание. Это то, что у вас получается, а также внутренняя потребность, долг и постоянный источник проблем. Иначе говоря, у концепции есть и хорошие и плохие стороны.

Проблема

У каждого персонажа помимо концепции есть аспект-проблема, которая тоже составляет часть его жизни и истории. Если концепция говорит нам, кто этот персонаж, то проблема отвечает на вопрос «что усложняет персонажу жизнь?». Это источник хаоса, который толкает его в интересные

ситуации. Проблемы бывают двух типов: внутренние конфликты и сложные отношения.

Якорь

Якорь - это отношения, человек или предмет, который держит вас в реальном мире. Это своего рода ограничение, один из способов не стать Потерянным, ведь ваш якорь может вывести вас из мира По-ту-сторону, а друзей привести к вам.

Связь

Связь - это полезный контакт, хорошее знакомство. Обычно связи бывают трех видов: Взрослый, которому можно доверять; Питомец, который может помочь; или Обитатель, друг по-ту сторону. Но помните, что ваш знакомый — тоже живое существо со своими интересами и ему может потребоваться ваша помощь.

Прозвище

Прозвище — это то чем вы хотите стать и одновременно то, чем вы являетесь. Это мифологический образ, архетип или герой, к которому вы стремитесь. По-ту-сторону Прозвища имеют большую силу, чем в реальности.

Когда вы призываете прозвище По-ту-сторону вы получаете бонус +3, а пользуясь им в реальности - всего лишь +1. И помните, что любое прозвище несет за собой не только хорошие свойства.

Безделушка

Безделушка - это особенный предмет, который важен для вас. Это может быть камень с естественным отверстием, энциклопедия, устаревший КПК, ваша детская игрушка. Вы можете изменить его

когда достигаете незначительной вехи. Вы можете призвать безделушку бесплатно раз за сессию.

Способность

Способность буклета - особый трюк, который срабатывает, когда вы решаете помочь другому персонажу, давая ему +1 к действию. Учтите, что вы можете сделать это, только если необходимый подход у вас +1 и выше. Примеры способностей вы можете найти в буклетах в конце книги.

Крутость

Крутость - аналог физического и ментального стресса. Вы очищаете 2 заполненные ячейки стресса, как часть стильного успеха. Вся ваша крутость восстанавливается, когда вы попадаете в безопасное место или в начале новой сессии.

Последствиями потери крутости обычно является смена социального положения. Она может выражаться, например, в обидных прозвищах или описывать бурлящую обиду.

Полученные последствия физической опасности обычно превращаются в царапины и синяки, хотя могут быть и более опасными, например экстремальным последствием может быть переломом конечности, ведь это достаточно сильно может изменить стиль жизни персонажа.

Пример: Джереми вступил в перепалку с троллем, после чего состояние его крутости стало [x][x][ ][ ]. На следующий день он со стилем находит способ отыскать жилище ведьмы. Вместе с стильным эффектом он восстанавливает обе ячейки стресса.

Вы можете покрывать крутостью цену при успехе с ценой. Потратьте крутость или возьмите последствия равное недостающим сдвигам.

Безмятежность и Взросление

Безмятежность - показатель того, насколько ваш персонаж всё ещё ребенок. У каждого есть всего 3 ячейки безмятежности. Этот стресс очень сложно восстановить. Обычно для этого нужно совершить особое путешествие. Также она очищается в конце общей сюжетной арки.

Вы можете отметить 1 безмятежность и выбрать 1 вариант из следующих:

- **Готовность.** Совершить прямое действие атаки в попытке убить кого-то. Это взрослый поступок и ты должен быть готов к последствиям;
- **Отрицание.** Автоматически преуспеть в преодолении любого воображаемого препятствия;
- **Практичность.** Немедленно поменять два подхода местами;
- **Крутость.** Очистите все ячейки крутости и избавьтесь от одного последствия крутости.

Когда вы тратите все ячейки безмятежности вы всё ещё можете выбрать один из вариантов выше, ценой получения последствий, отражающих взросление. Фокусировка на реальных проблемах выбивает вас из приключений.

Если вы вынуждены взять последствия безмятежности, но у вас нет ячеек, то эффект вам удаётся, но после этого персонаж покидает игру, т.к. он слишком рано повзрослел. **Например:** один из его

родителей рано уходит из жизни и ему приходится кормить семью.

Трюки детей

Трюки детей создаются как обычные трюки, с оговоркой на то, что вы получите 2 трюка вместо 3 при создании персонажа. Вы можете тратить своё обновление чтоб получить дополнительные трюки

В связи с тем, что Крутость восстанавливается не так быстро, как обычный стресс вы можете завязать некоторые трюки на трату крутости.

Убежище

Убежище - это особое место, в котором вы можете укрыться от реальных проблем и чего-то По-ту-сторону, пока вы сами не укажите кому-то на него. Создайте своё убежище вместе. Обычно начальное убежище имеет один аспект, который описывает его. Мы предлагаем следующую форму для него:

Прилагательное (1 или 2) + Место + Особое свойство

Примеры: Старый церковный бункер, в который можно попасть только по вентиляции;

Уютный домик на дереве, оставшийся с молодости папы Джейкоба;

Огромный нерабочий автобус, набитый полезными вещами;

Каждый раз, когда вы достигаете значимой вехи, добавьте ещё один аспект вашему убежищу. Вы можете пользоваться аспектами в убежище, когда восстанавливаетесь от последствий или планируете свои действия. Аспекты

убежища считаются общими аспектами и каждый может пользоваться ими.

Возможность невозможного

Когда вы хотите сделать что-то с чем не справится ребенок, но один из ваших аспектов позволяет вам это (чаще всего Прозвище), вы можете потратить жетон судьбы для того чтоб иметь возможность для совершения броска.

Глава третья...

... в которой ты узнаешь о том, как работает мир

Ящик с шестерёнками

Противники и Угроза

Каждый противник имеет натуру, уязвимость, инстинкт и свойства, а также показатель угрозы.

Натура описывает противника, как он есть. То, чем он является, и его происхождение.

Уязвимость описывает слабые места противника, манипулируя которыми вы можете прогнать ее в обход полного раскрытия тайны. Но иногда это может повлечь за собой неоднозначные последствия.

Инстинкт описывает направление действия и интересы противника.

Мы предлагаем создавать противников из набора **свойств**, которые они будут применять при взаимодействии с персонажами игроков. Когда вам нужно определить бонус проверки, подсчитайте число свойств, которые противник будет использовать, за каждое из них - добавьте +2 к броску костей.

Пример: Громовая-птица, обрушивающая на ваших героев удары *Могучих крыльев* и *Непробиваемых перьев* - сделает это с +4, если при этом будет уместно использовать *Острый клюв,* то бонус станет +6. Не все аспекты противника должны быть “полезными”, кроме того не стесняйтесь давать некоторым противникам 5 и больше свойств.

Когда ведущий во время игры хочет потратить жетон, чтобы призвать аспект противника - лучше призовите во вред аспект персонажа-игрока, т.н. Hostile Invoke, за

который персонаж игрока получит жетон в конце сцены.

Вместо стресса противники получают ячейки “Угрозы”, количество которых колеблется в зависимости от типа противника и количества его свойств.

Безымянные противники получают до 3 ячеек угрозы, второстепенные - до 5 ячеек, а ключевые - до 8 ячеек. Также добавьте по 1 ячейке за свойство противника.

Когда вы раскрываете аспекты немедленно зачеркните 1 ячейку угрозы. Также вы можете отмечать ячейки угрозы когда используете уязвимости против источника Угрозы.

Когда противник **теряет все ячейки угрозы**, значит он больше не угрожает вам, но это не значит, что он полностью побежден. Зачастую тут следует использовать известные аспекты, чтобы избавиться от него окончательно, прогнать или обхитрить его.

Отголоски

Страх

Концепт: Страх потери жилья семьи Морблэйк
Уязвимость: Потеря жилья или обретение нового
Инстинкт: Пугать детей и взрослых
Свойства: Неуловимое присутствие, Апатия
Угроза [][][][] [][][][]

Зависть

Натура: Чудище зависти тётки Кинджой
Уязвимость: Самодостаточность цели

Инстинкт: Сеять смуту, навевать видения

Свойства: Преследует всех
Угроза [][][][] [][]

Обитатели

Шайка Гоблинов

Натура: Толпа маленьких садистов
Уязвимость: Свет и громкие песни
Инстинкт: Похищать детей и причинять боль
Свойства: Мелкие, злые, зубастые
Угроза [][][][] [][]

Бутимен

Концепт: Монстр из-под кровати
Уязвимость: Свет, взрослые и одеяло
Инстинкт: Похищать предметы и родительское тепло
Свойства: Коварный, злопамятный, шныряющий по теням
Угроза [][][][] [][][][] [][][]

Громовая птица

Натура: величественное воплощение грозы
Уязвимость: кости
Инстинкт: охотиться на подземное зло, охраняя своих птенцов
Свойства: острые когти, могучие крылья, непробиваемые перья
Угроза [][][][] [][][]

Животные

Крысиный король

Концепт: Крысы сплетенные хвостами
Уязвимость: Внутренние противоречия
Инстинкт: Расширять королевство
Свойства: Поразительное умение координироваться
Угроза [][][][][]

Путешествия

Когда вы собираетесь посетить дальние места или хотите найти какие-то чудеса По-ту-сторону мастер огласит вам сложность:

- Короткое, вылазка (1 бросок);
- Среднее, путешествие (2 броска);
- Далекое, экспедиция (3 броска);

Совершите бросок 4dF и интерпретируйте результаты по таблице.

Кол-во:	**1**	**2**	**3**	**4**
Преимущество Вам (+) или Противнику (-)	Усиление	Аспект без призывов или усиление	Аспект с 1 призывом	Аспект с 2 призывами или 2 аспекта с 1 призывом
Препятствие (0)	Среднее (0)	Неплохое (2)	Хорошее (3)	Отличное (4)

После каждого броска ваша группа устраивает привал. Она должна справиться с препятствиями, чтобы продолжить двигаться дальше, иначе вам придётся повернуть назад. Если хотите, вы можете попытаться повлиять на количество призывов в аспектах, созданных во время путешествия.

Глава

четвертая...

… в которой ты узнаешь о чем-то еще.

Здоровяк

Аспекты

Концепт (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Ты стал сильнее благодаря кому-то. **Кто это? Учитель? Родственник? Старший друг?**
2. Ты лучший в своей дисциплине- именно это стало источником твоих сил. **Что это за спорт или секция?**
3. Ты предпочитаешь решать проблемы силой. **Какая слава о тебе ходит?**

Проблема (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Ты не пройдешь мимо человека в беде потому, что… **Сам был на месте жертвы?**
2. Взрослые считают тебя задирой, а дети сторонятся. **С каких пор?**
3. Не все проблемы можно решить силой. **Как ты выкручиваешься в этом случае?**

Якорь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Твой личный враг- задира, которых поискать. **Кто он или она?**
2. Один из взрослых хочет, чтобы тебя выгнали из школы. **Почему и кто?**
3. В твоей семье проблемы. **Почему ты винишь в этом себя?**

Связь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. У тебя есть слабый питомец, которого ты тренируешь. **Почему ты никому о нем не рассказываешь?**
2. Один из старших излишне опекает тебя. **В чем причина**

столь пристально го внимания?

3. По-ту-стороо ну у тебя есть наставник, помогающий тебе. **Как ты к нему относишься?**

Прозвище (*Ответь на вопрос или выбери вариант ниже)*

Какой литературный персонаж, животное, герой или известный человек отражает твою суть По-ту-сторону и с кем ты и другие себя ассоциируешь?

Голиаф - крутой воитель

Зена - Королева воинов

Халк - сильный монстр

Годзилла - здоровенная ящериц

Способность

Превозмогание: Когда ты помогаешь кому-то, его степень успеха поднимается на один шаг, но не выше успеха. Опиши, как ваши совместные тренировки вам помогли.

Звезда

Аспекты

Концепция (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект)*

1. Твоё влияние появилось благодаря известному родственник у. **Кто он и чем ты ему обязан?**
2. Твоё влияние - следствие твоего внутреннего мира или внешности. **В чем твой секрет?**
3. Ты сделал что-то настолько невероятное, что прославился на весь город. **Что стало твоим звёздным часом?**

Проблема (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект)*

1. У тебя есть сильный противник среди сверстников. **Кто он и чем известен?**
2. Кто-то узнал твою тайну. **Кто это и что он требует в обмен на молчание?**
3. Ты любишь выходить сухим из воды. **На что ты готов пойти ради этого?**

Якорь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Есть кто-то слабый кого ты должен оберегать. **Кто это и от чего ты его защищаешь?**
2. Ты влюбился в кого-то. **Как его/её зовут и почему вы не можете быть вместе?**
3. Тебе осталась памятная вещь от того, кого уже нет. **Что это и какое событие с ним связано?**

Связь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. У тебя есть союзник По-ту-сторону. **Кто это и как ты смог заслужить его признание?**
2. Твой домашний питомец явно знает больше чем говорит и постоянно где-то рядом. **Кто он и почему ты важен ему?**
3. Ты доверяешь кому-то из взрослых все свои переживания. **Кто он и чем он заслужил твое доверие?**

Прозвище (*Ответь на вопрос или выбери вариант ниже*)

Какой литературный персонаж, животное, герой или известный человек отражает твою суть По-ту-сторону и с кем ты и другие себя ассоциируешь?

Стелла - яркая фея

Арагорн - вождь следопытов

Сабрина - маленькая ведьма

Гагарин - первый человек в космосе

Способность

Обратить внимание: Когда ты помогаешь кому-то, ты можешь потратить 2 крутости, чтобы объект твоей помощи получил дополнительно бонус +2 от твоей помощи. Опиши, как ты обращаешь на него внимание.

Умник

Аспекты

Концепция (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект)*

1. Кто-то из старших привил тебе тягу к знаниям и исследованию. **Кто и как это сделал?**
2. Твои знания определенно энциклопедические в своей полноте. **Какая область знаний - твой конек?**
3. У тебя есть одна из любимых выдуманных вселенных, о которой ты знаешь почти все. **Что это? Кино/Комиксы/Книги?**

Проблема (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект)*

1. Сверстники считают тебя зазнайкой. **Какая твоя привычка побудила их так думать?**
2. Своими знаниями ты пытаешься добиться внимания одного из взрослых. **Почему тебе до сих пор это не удалось?**
3. Я могу пожертвовать всем ради знаний, кроме… **Что же это?**

Якорь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект)*

1. Ты помогаешь кому-то из детей с учебой. **Кто это и почему ты не бросил это занятие?**
2. Кое-кто из твоего окружения затмевает твои знания. **Как его/ее зовут и что ты чувствуешь по отношению к нему/ней?**
3. Ты неустанно собираешь что-то. **Что это и как ты защищаешь свою коллекцию?**

Связь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект)*

1. У тебя есть самый любимый учитель. **Что он преподает и как к тебе относится?**
2. Ты, как и твой питомец, редко покидаешь зону комфорта. **Кто он и почему вы с ним такие затворники?**

3. Нечто рассказало тебе многое о той стороне. **Чего это стоило вам обоим?**

Прозвище (*Ответь на вопрос или выбери вариант ниже*)

Какой литературный персонаж, животное, герой или известный человек отражает твою суть По-ту-сторону и с кем ты и другие себя ассоциируешь?

Мерлин - могучий чародей	**Ненси Дрю - подросток-сыщик**
Доктор Кто - повелитель времени	**Гаечка - мышь-изобретательница**

Способность

Энциклопедические знания: Когда ты помогаешь кому-то, любое усиление полученное таким образом превращается в аспект. Опиши какие знания помогли тебе в этом.

Бунтарь

Аспекты

Концепция (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Тебе кажется забавным нарушать правила. **Почему ты из раза в раз переступаешь черту?**
2. Есть известный бунтарь, которому ты подражаешь. **В чем именно и кому?**
3. Ты в центре внимания других детей и взрослых, даже если ты этого не хочешь. **Как ты этим пользуешься?**

Проблема (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Тобой уже интересовалась полиция. **Чем ты привлек их внимание и как избежал проблем?**
2. Твоими эмоциями очень легко управлять. **Кто делает это постоянно, выставляя тебя идиотом?**
3. Ты нарушаешь табу и устои, всем назло. **Почему ты это делаешь? Есть ли конечная цель?**

Якорь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. У тебя есть закадычный партнер по шалостям, с которым вам часто прилетает на орехи. **Кто это и почему вы еще “работаете вместе”?**
2. Нарушая устои, ты остаешься верен одному предмету. Он является обязательной частью твоего гардероба. **Что это и почему он для тебя так важен?**
3. Родители особенно тщательно следят за твоим поведением. **Какие наказания могут заставить тебя прекратить хулиганить?**

Связь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Есть некто, ради кого ты готов следовать правилам, пусть и на время. **Кто это и почему он/она имеет над тобой такое влияние?**

2. Ты подобрал на улице раненое животное и оно стало твоим лучшим другом. **Какая у него кличка и почему другие боятся его?**

3. Ты нашел место По-ту-сторону, которое нарушает законы реальности. **Что ты взял оттуда и какие от этого проблемы?**

Прозвище (*ответь на вопрос или выбери вариант ниже*)

Какой литературный персонаж, животное, герой или известный человек отражает твою суть По-ту-сторону и с кем ты и другие себя ассоциируешь?

Робин Гуд - благородный разбойник

Вуди Вудпекер - ходячая проблема

Пеппи Длинный чулок - задорная хулиганка

Рони - дочь разбойника

Способность

Бунтарская прыткость: Когда ты помогаешь кому-то, ты можешь потратить Крутость и перевернуть такое же количество кубиков на его броске той стороной, которой хочешь. Расскажи какие правила ты нарушил чтобы помочь.

Опора

Аспекты

Концепция (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Ты ходячий источник комфорта. **Почему ты стремишься создать вокруг себя тихуюгавань?**
2. Ты знаешь каково это попасть в просак. **Что в твоем прошлом заставляет тебя осторожничать?**
3. Ты довольно легко заводишь новых друзей. **Насколько крепка эта дружба?**

Проблема (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Кто-то постоянно тебя обижает, но ты все равно его прощаешь. **Кто это и почему ты не можешь дать ему отпор?**
2. Кто-то воспользовался твоим доверием во зло. **Как это повлияло на тебя?**
3. Ты готов помочь другим в любом вопросе.

Якорь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. У тебя есть друг по переписке, который открывает тебе все свои тайны. **Почему ты до сих пор не перестал отвечать на его письма?**
2. У тебя есть записная книжка в которой ты хранишь сотни чужих секретов. **Почему ты не вписываешь туда свои?**
3. Кто-то из твоей семьи часто нуждается в твоей помощи. **В чем его “особенность” и почему ты не можешь позволить себе подвести его?**

Связь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Кто-то из взрослых

разрешает тебе почти все. **Почему ты**

не злоупотребля

ешь его добротой?

2. У тебя есть животное, которое нравится всем вокруг больше тебя. ***В чем оно лучше тебя и почему тебя это не злит?***

3. Ты помог кому-то По-ту-сторону и теперь он перед тобой в неоплатном долгу. **Почему ты не спешишь простить долг?**

Прозвище (*ответь на вопрос или выбери вариант ниже*)

Какой литературный персонаж, животное, герой или известный человек отражает твою суть По-ту-сторону и с кем ты и другие себя ассоциируешь?

Даша-следопыт - решит все проблемы

Брауни - хранитель дома

Мерри Поппинс - леди совершенство

Джинн - исполнитель желаний

Способность

Подставить плечо: Когда ты помогаешь кому-то, можешь решить взять на себя любое количество сдвигов крутости вместо того, кому ты помогаешь. Опиши почему стресс получаешь ты, а не он.

Хитрец

Аспекты

Концепция (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Ты тот ещё проказник. **Что может заставить тебя совершить шалость даже, если ты знаешь, что будешь пойман?**
2. Большинство окружающих считает тебя ангелом во плоти. **Как тебе удается каждый раз выходить сухим из воды?**
3. У тебя есть пара подельников, помогающих тебе обводить окружающих вокруг пальца. **Каково быть лидером шайки?**

Проблема (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Есть некто, претендующий на твою роль первого трикстера. **Какие у тебя на него планы?**
2. Есть некто, кому ты просто не можешь врать. **Почему ты боишься его?**
3. Вокруг тебя льется смех и плещется веселье. **Какую боль ты прячешь за улыбкой?**

Якорь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Есть некто, обожающий твои проделки. Настоящий фанат. **Взаимна ли его/её симпатия?**
2. У тебя есть Рюкзак, забитый мелочами, которые ты используешь для розыгрышей. **Что из лежащего в нём - самое опасное?**
3. Некто старший из семьи поддерживает твой лукавый нрав. **Может ли он помочь тебе чем-то кроме одобрительного смеха?**

Связь (*выбери 1 вопрос и ответь на него, затем сформируй аспект*)

1. Кто-то, знающий о твоих шалостях продолжает дружить с тобой несмотря ни на что. **Почему он это делает?**

2. У тебя есть домашнее животное, которые ты постоянно таскаешь с собой. **Есть ли от него практическая польза?**

3. Ты обманом выведал у кого-то По-ту-сторону секрет, отворяющий перед тобой множество дверей. **Какую участь обещала тебе твоя жертва?**

Прозвище (*ответь на вопрос или выбери вариант ниже*)

Какой литературный персонаж, животное, герой или известный человек отражает твою суть По-ту-сторону и с кем ты и другие себя ассоциируешь?

Братец-Кролик - ушастый пройдоха

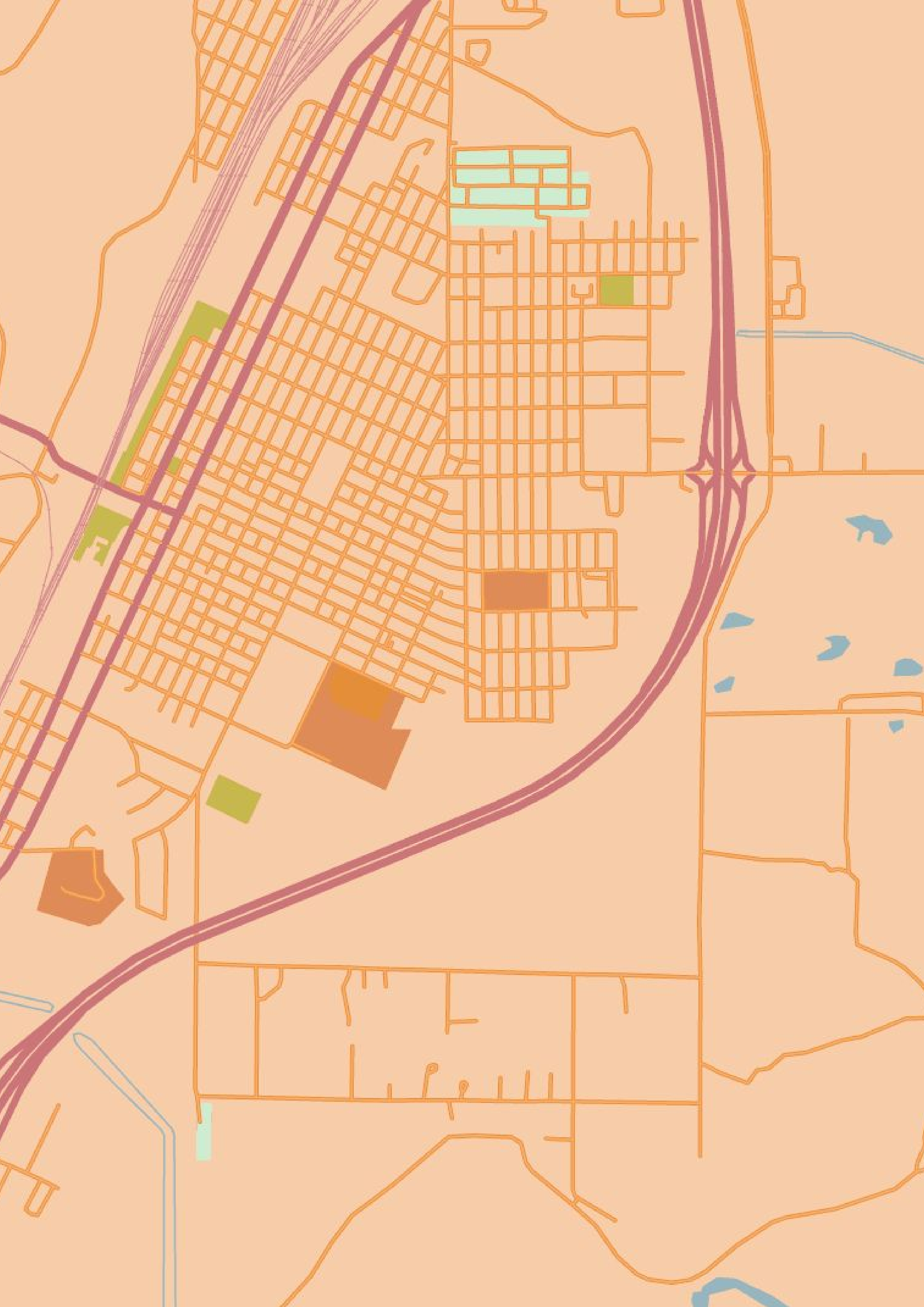
Кот в Сапогах - стильный хитрец

Алиса - девочка с богатым воображением

Пак - искусный сказочник

Способность

Еще один трюк: Когда ты помогаешь кому-то, ты можешь заменить выбранный мастером подход на другой. Цель помощи не восстанавливает крутость на таком броске. Опиши, какой трюк помог вам поступить иначе, чем ожидалось.



Конец.